

MONOLYTH

この巨大な建造物がどこから来たのかは、誰もわからない。神々による介入があったとしか考えられなかった。

それ以外に一体誰が、このような正確で完璧な形の石を積み上げられたのだろうか？

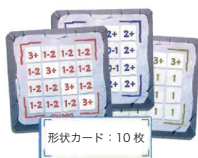
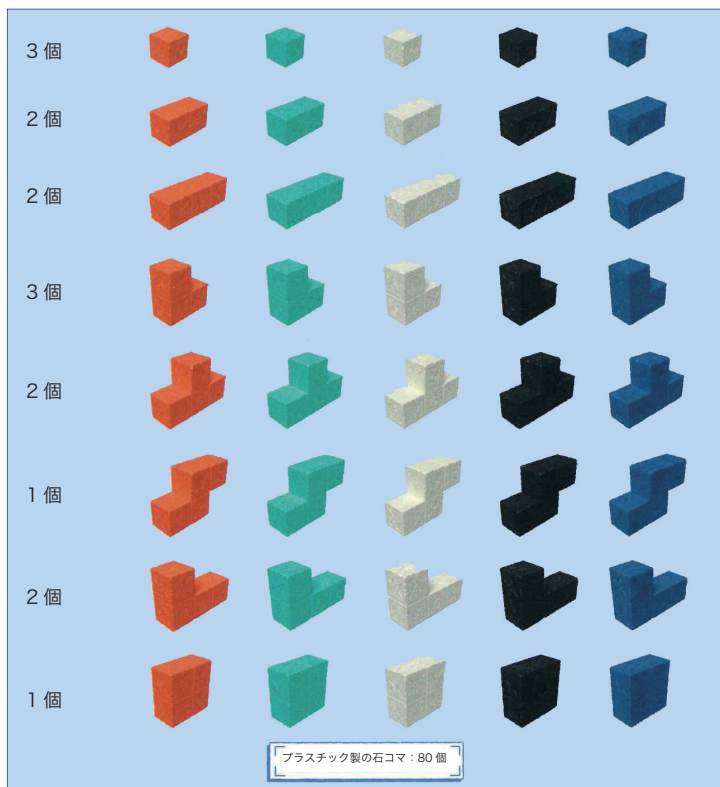
多くの長老たち、預言者、神官たちがこの神聖なるモノリスの意味を読み解こうと、時間を費やした。

預言か？ 年史なのか？ それとも警告か？ それは神のみぞ知るであろう。

プレイヤーはモノリスを作りし建築者となり、他のプレイヤーよりも先に階層を完了させて勝利点を獲得します。勝利点はそれ以外にも、預言の条件を満たしたり、モノリスを完成させる前に建造物を特定の形にしたりすることで獲得します。

ゲーム終了時の勝利点計算後、最も勝利点の高いプレイヤーが、伝説のモノリスを作り上げた建築者として勝利します。

内容物



ゲームの準備

1. メインボードをプレイヤーの中央に配置します。プレイヤー人数によって、使用する面が変わるので、形状カード置き場に記されたアイコンを確認して、対応する面を表にします。
2. 預言トークン、レベルトークン、形状トークンをメインボードの対応するスペースに配置します。残ったトークンは箱に戻します。

注：いくつかのトークンのスペースにはアイコンが記されています。そのアイコンの横に記されている数字の人数で遊んでいる場合、そこにも配置します。

例：1 は1人用、2 は2人用、4 は4人用です。何も記されていないスペースには必ず配置します。



ゲームの遊び方

スタートプレイヤートークンを保有するプレイヤーが最初に手番を行ないます。手番は時計回りで順番に行ないます。

手番プレイヤーは必ずどちらかを行ないます。

クリスタルを移動させて、石コマを（自身の）プレイヤーボードに配置する。

もしくは

預言を行なう。

クリスタルを移動させて、石コマをプレイヤーボードに配置する

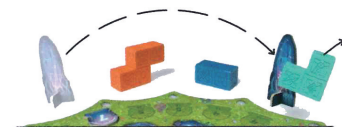
まずクリスタルを時計周りに1～4個分、石置き場を移動させます。移動させたなら、次のどちらかを行ないます。

・移動させた先の石置き場にある石コマを獲得する。

もしくは

・その石コマをゲームから取り除いて（箱に戻して）、同色のキューブを獲得する。

3. 形状カードの一つ決めて（プレイヤー全員の同意、もしくはランダムで決めます）、メインボードの対応するスペースに配置します。残った形状カードは箱に戻します。
4. 立方体の石コマ（キューブ）をすべてボードの脇に置きます。
5. クリスタルコマをメインボードの矢印の脇に配置します。
6. 残った石コマを上箱に入れて、そこからランダムに12個選びます。選ばれた石コマを、メインボードを囲むように配置します。これを石置き場と呼びます。選ばれなかった石コマもまだ使うので、上箱に入れたままにします。
7. 各プレイヤーはランダムにプレイヤーボードを受け取り、自分の目の前に置きます。残ったプレイヤーボードは箱に戻します。
8. スタートプレイヤーをランダムに決めて、スタートプレイヤートークンを渡します。



獲得した石コマは必ず、次の制約に従って、プレイヤーボードに積みます。

1. 石コマはプレイヤーボードに記されたマス目に沿って配置しなければなりません（斜めに置く事はできません）。
2. 石コマはプレイヤーボードからはみ出してはいけません。
3. 石コマの下には空いている空間が存在してはいけません。



4. 3～4人で遊んでいる場合は、石コマを4段以上積みこむことはできません。1～2人で遊んでいる場合は、5段以上積みません。



いかなる時でも、プレイヤーボードを回転させて、モノリスの形を確認して構いません。またどの石を取るのかを選ぶとき、実際に自分のモノリスに試しに配置してから、最終的に決めることもできます。

石コマが獲得されたなら、上箱の余っていた石コマからランダムに1個引き、クリスタルが移動する前に置かれていた位置の、空いている石置き場に配置します。

余った石コマが無くなったなら、石置き場には何も置けません。クリスタルの移動の際、何もない石置き場は存在しないものとして扱います（1～4個分の移動にも数えません）。

どのプレイヤーが石コマを補充しても構いませんが、**最初に触れた石コマを選ばなくてはなりません**。その石コマを空いている石置き場に置いてください。

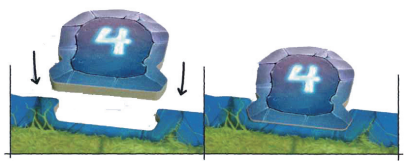
上箱にどの石コマが残っているかは確認してもいいですが、引くときは上箱の中身は見えてはいけません。

重要：このアクションを行なうとき、獲得した石コマは必ず**配置しなければなりません**。ルール上配置できない、かつ同色のキューブも無い場合、獲得するはずだった石コマはゲームから除外されます（箱に戻してください）。

預言を行なう

メインボード上にある任意の預言トークンを1個獲得し、プレイヤーボードの4つの辺にあるスロット（預言スペース）に配置します。各預言スペースには1個のトークンしか配置できません。一度配置したトークンは移動することも交換することもできません。4つの預言スペースが埋まったなら、このアクションは行なえません。

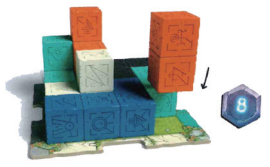
預言を行なうことで、プレイヤーはゲーム終了時にさらに勝利点を獲得できます。“勝利点計算”の欄に詳しく記されています。



手番の終了

階層の完成

プレイヤーの手番終了時、モノリスの階層が完成しているかを確認します。階層の完成とは特定の段がすべて埋まっている状態を指します。階層が完成したなら、最も数字の高い階層トークンをメインボードから獲得し、自身のプレイヤーボード脇に配置します。



階層の完成例：このオレンジ色の石コマを配置すると、1段目はすべて埋められていることとなります。そのため、メインボード上にある最も数字の高い階層トークンを獲得します。

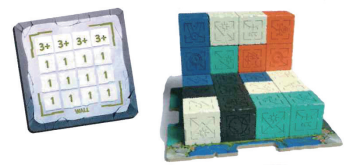
複数の階層を同時に完成させたなら、すべての完成した階層分の階層トークンを取ります。プレイヤー人数によって、獲得できる階層トークンの上限が決まります（3～4人なら「3」、1～2人なら「4」）。

形状の完成

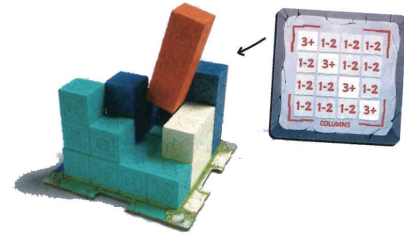
さらに手番が終了したとき、自身のモノリスが形状カードに示された形状と一致した場合、最も数字の高い**形状トークン**を獲得します。各プレイヤーはゲーム中1回だけ形状トークンを獲得できます。

形状カード

このカードに追加勝利点を獲得できるモノリスの形状が記されています。カードの各数字は各マス目に配置しなくてはならない段数を意味しています。



「1-2」の場合必要な段数は1もしくは2段、「3+」の場合必要な段数は3段以上です。形状を満たしているか考える際、回転させたり反転させたりしても構いません。



形状の完成例：モノリスにオレンジの石コマを配置させて、回転させると、形状カードの条件を満たすことができました。中央の1マスだけが4段ですが、「3+」と記されているので、他の3段のマスと一致していなくても問題ありません。現状残っている最も数字の高い形状トークンを獲得します。

ゲームの終了

あるプレイヤーが一番上の階層を完成させたなら、（3～4人なら「3」、1～2人なら「4」）、手番が一周するまで続けて、すべてのプレイヤーがゲームを通して同じ数だけの手番を行なうようにします。そうしたなら、ゲームは終了となり勝利点の計算を行ないます。モノリスを完成できないプレイヤーもいるでしょう。

注：稀なケースですが、石コマがすべて無くなった場合、ゲームは即座に終了します（一周しません）。

勝利点計算

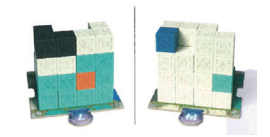
モノリスの横の面4つを確認して、プレイヤーボードの対応している辺に描かれた色と同色のキューブが何個あるかを確認します。

面に抜けがあり、奥に見えるキューブは数えません。あくまで面を構成しているキューブだけを数えます。

その数が配置されていた預言トークンの数字以上なら、預言トークンをそのままにします。それより少ない場合、その預言トークンを箱に戻します。戻した預言トークンはなんの勝利点にもなりません！

その後、各プレイヤーは自分のボード脇にある預言トークン、階層トークン、そして形状トークンの数字を合計して、勝利点として獲得します。最も勝利点を獲得したプレイヤーの勝利です！

注：同点の場合、最も手番順の遅いプレイヤーの勝利となります。



勝利点計算の例（2人）：このプレイヤーは水色の面では水色が7個以上あるので7点獲得しました。しかし白の面では白が14個より少なかったため、勝利点を獲得しません（一マス奥に白が見えますが、預言では数えません）。

ソロルール

1人で遊ぶ場合、次のようにルールを変更します。

1. **預言トークンの破棄**：プレイヤーがクリスタルを移動して、石コマを獲得するたびにメインボードから任意の預言トークンを1つ破棄します。
2. **階層の完成**：階層が完成した時、獲得できる階層トークンは最も低い数字になります。つまりは、1段目では6点、2段目では8点、3段目では10点、4段目を完成させたなら16点獲得します。
3. **ゲームの終了**：メインボード上の預言トークンが無くなったか、モノリスの4段目が完成した瞬間、ゲームが終了します。トークンの勝利点を数えます。
4. **自身の勝利点を下の表で確認しましょう。**

勝利点	成績
45点以下	従順な建設者
46～59点	堅実な職人
60～69点	献身的な匠
79～79点	主任建築家
80点以上	モノリス・マスター

作：フィル・ウォーカー・ハーディング
 リードゲームディベロッパー&ソロルール作：マルコ・ポルトガル
 ゲームディベロップメント：エリック・M・ラング
 プロダクション：レベッカ・ホー、ティアゴ・アラニーヤ、マルセラ・ファブ
 テッティ、ヴァンサン・フォンテニス、ギレルミ・グラート、
 アートディレクター：マシュー・ハラウト、イサドラ・レイチェ、ティアゴ・メイヤー、シャフィク・リズワン、ケネス・タン、グレゴリー・ヴァーキーズ
 画：ダヴィデ・トセロ
 グラフィックデザイン：マックス・ドゥアルテ、ルイーズ・コンバル、マテオ・チェルゼ
 ミニチュア制作：アラゴン・マークス
 校正：ジェイソン・ケップ
 発行：ディヴィット・プレティ

日本語 PDF クレジット
 翻訳：高田真吾
 編集：田頭恒太
 DTP：Akiho
 ©2023 CMON JAPAN